



PELATIHAN PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS DENGAN MEDIA PERMAINAN KARTU DOMINO BAGI SISWA SD

Maria Theresia Priyastuti

Program Studi S1 Ilmu Keperawatan, Stikes St. Elisabeth Semarang, Jln. Kawi no. 11 Semarang, Jawa Tengah
50232, Indonesia

mariapriyastuti03@gmail.com.

ABSTRAK

Permainan domino dalam pembelajaran merupakan suatu bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan yang terdiri atas kartu-kartu domino untuk menyampaikan informasi berupa materi kata bergambar berisi kosakata Bahasa Inggris dan gambar warna-warni. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk melatih para siswa sekolah dasar mempelajari perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris bagi siswa kelas V SD melalui media permainan kartu domino kata bergambar. Dengan penggunaan media kartu domino kata bergambar tersebut, para siswa sekolah dasar mampu mempraktekkan kosakata bahasa Inggris dengan mudah. Peserta siswa SD kelas V yang mengikuti kegiatan pengabdian ini sebanyak 34. Metode pelaksanaan kegiatan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi. Hasil yang diperoleh dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah para siswa SD kelas V mampu membuat dan mengimplementasikan atau mempraktekkan media permainan domino kartu bergambar dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan kosakata para siswa.

Kata kunci: bahasa inggris; domino; permainan

TRAINING OF IMPROVEMENT ENGLISH VOCABULARY WITH MEDIA OF DOMINO CARD GAME FOR ELEMENTARY STUDENTS

ABSTRACT

The domino game in learning is a form of game-based learning media consisting of domino cards to convey information in the form of pictorial word material containing English vocabulary and colorful pictures. The purpose of this community service activity is to train elementary school students to learn English vocabulary for fifth grade elementary school students through the media of the pictorial word domino game. By using the media of the pictorial word domino game, elementary school students are able to practice English vocabulary easily. There were 34 participants of the fifth grade elementary school students who took part in this service activity. The method of implementing activities through the stages of planning, implementation, evaluation and reflection. The results obtained in this community service activity are that fifth grade elementary school students are able to create and implement or practice the media of the pictorial card domino game in learning English to increase students' vocabulary.

Keywords: english; dominoes; game

PENDAHULUAN

Kosakata adalah bagian penting dari Bahasa Inggris namun sering diabaikan dalam kegiatan pembelajaran. Penguasaan kosakata sangatlah penting untuk memperlancar

kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris. Siswa akan mengalami kendala belajar Bahasa Inggris jika tidak mengetahui kosakata. Kosakata sangat dibutuhkan dalam mempelajari ketrampilan Bahasa karena tanpa kosakata yang mencukupi, seseorang tidak dapat berbicara atau berkomunikasi dalam bahasa Inggris (Utami, 2018). Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, materi tentang kosakata adalah materi yang pertama kali diajarkan sebelum materi lainnya dalam mempelajari bahasa (Wiyanti, 2015; Sunariati, dkk., 2019) karena kemampuan menguasai materi kosakata merupakan unsur dasar untuk mempelajari materi Bahasa Inggris selanjutnya. Indikasi bahwa seseorang menguasai kosakata bahasa Inggris dapat dilihat dari kemampuan mengucapkan dan mengetahui arti kata yang diucapkan sehingga orang lain dapat memahaminya dengan mudah. Banyaknya jumlah kosakata bahasa Inggris yang dimiliki seseorang akan mempengaruhi terhadap kemampuan kosakatanya.

Salah satu cara untuk mengatasi rendahnya penguasaan kosakata bahasa Inggris bagi pembelajaran di Sekolah Dasar adalah melalui penerapan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran digunakan untuk menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting dalam kegiatan pembelajaran karena media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian para siswa dalam proses pembelajaran. Media ini tentunya sangat dibutuhkan untuk mempelajari bahasa Inggris.

Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian para guru/fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien (Wahyu, Edu & Nardi, 2020). Oleh karena itu para guru/fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran yang tepat bagi para siswa agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang mampu membuat siswa aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran permainan (Nopianti, E., dkk, 2019). Media permainan dalam pembelajaran diberikan melalui praktek sehingga permainan menjadi menyenangkan dan menghibur (Rahayu, 2018). Media pembelajaran permainan lebih menonjolkan siswa untuk berkomunikasi atau berinteraksi dengan antar siswa yang lain karena dengan media pembelajaran permainan siswa terlibat lebih aktif sebagai sumber belajar bagi siswa yang lain sedangkan guru berperan tidak menonjol karena guru memiliki peran sebagai fasilitator.

Dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris, permainan domino dapat menjadi media pembelajaran yang membuat siswa tidak mengalami kejenuhan dan kesulitan untuk mempelajari kosakata bahasa Inggris. Permainan kartu domino memiliki keunikan yaitu dapat mengajak siswa untuk mempelajari kosakata baru tanpa siswa menyadarinya karena mereka larut dalam permainan kartu domino (Madayani, 2016). Permainan merupakan media pendidikan memerlukan keterampilan tersendiri yang harus dikuasai guru (Suyanto, 2005). Keterampilan tersebut memerlukan kajian terlebih dahulu seperti menyusun aturan permainan, menyiapkan alat permainan dan sebagainya. Kartu domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam

pembelajaran bahasa Inggris. Kartu domino merupakan kartu yang telah dimodifikasikan dengan mengisi kosakata-kosakata bahasa Inggris yang sesuai dengan tema yang sedang dipelajari.

Permainan domino adalah suatu bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan yang terdiri atas kartu-kartu domino untuk menyampaikan informasi berupa kata bergambar berisi kosakata Bahasa Inggris dan gambar warna warni. Gambar yang berwarna-warni dapat membuat siswa dalam belajar Bahasa Inggris menjadi lebih bersemangat. Gambar ini tidak memperlihatkan konsep yang abstrak tetapi lebih berwujud realistis, sehingga siswa dapat mengetahui wujudnya, tidak sekedar membayangkan saja. Di samping itu pembelajaran bahasa Inggris dengan media kartu domino kata bergambar dapat memberikan suasana yang lebih menyenangkan. Hal ini dimungkinkan karena kartu domino sebagai media pembelajaran dengan unsur permainan memberikan rangsangan atau mengajak para siswa untuk terlibat aktif dan berinteraksi satu sama lain di dalam kelas dalam kegiatan bermain sambil belajar (Alamsyah, 2021). Menurut Malik (2008) langkah-langkah bermain media kartu domino kata bergambar yaitu membaca kosakata Bahasa Inggris, menulis kosakata Bahasa Inggris, dan mengartikan kosakata Bahasa Inggris.

Pada awalnya media permainan kartu domino berupa bulatan-bulatan yang menunjukkan jumlah angka di bagian kanan dan kirinya. Ningsih dan Rochmawati (2014) menyatakan bahwa kartu domino adalah kertas tebal berukuran kecil yang terbagi menjadi 2 bidang yang sama berisi 0-6 titik bermata bertitik besar setiap kartu. Hal yang sama juga disampaikan oleh Sulastri (2013) bahwa kartu domino memiliki ruas kanan dan ruas kiri yang ditengahnya terdapat garis dan di setiap ruas memiliki titik bulat yang berbeda. Pada perkembangannya kartu domino dapat dimodifikasi dengan kartu yang berisi gambar warna warni pada sisi kirinya dan kosakata yang tidak sesuai dengan gambar di sebelah sisi kanannya dan siswa dianjurkan untuk menjodohkan gambar dengan kosakata yang benar. Jadi permainan kartu domino ini dimainkan dengan cara mencocokkan kartu yang satu dengan kartu yang lain (Istyasiwi, dkk., 2021).

Permainan domino merupakan salah satu media permainan bahasa yang sering dipakai dalam mempelajari kosakata. Dalam permainan domino ini, pemain diminta untuk menyambungkan kosakata dari kartu satunya dengan gambar pada kartu lainnya. Ada beberapa keuntungan media permainan kartu domino menurut Ginnis (2008: 116) yaitu: a) membuat pembelajaran berbeda dan menyenangkan sehingga kosakata yang diajarkan dapat mudah untuk dipahami, b) membuat siswa berpikir kritis, mengingat, memprediksi dan menebak arti kata-kata, c) menyebabkan siswa berpartisipasi aktif, d) mendorong siswa agar lebih teliti dalam menentukan pilihan kosakata dengan gambar yang dimainkan. Lucky (2016) menjelaskan bahwa media kartu domino memiliki keuntungan sebagai media pembelajaran permainan yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat untuk belajar dibandingkan dengan media pembelajaran gambar diam yang bersifat monoton.

SDN Sukorejo 03 Semarang merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di desa Kalialang, Sukorejo dimana kebanyakan para siswa yang bersekolah di SDN Sukorejo 03

berasal dari desa Kalialang. SDN Sukorejo 03 Semarang memberikan mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai salah satu muatan local dimana bahasa Inggris diberikan di waktu tertentu. Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah kurangnya penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Hal ini terbukti ketika guru mengadakan tanya jawab tentang kosakata bahasa Inggris, siswa menjadi diam karena lupa.

Pada umumnya saat pembelajaran bahasa Inggris berlangsung, guru menyampaikan materi pelajaran pada siswa dengan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan yang disertai dengan adanya media buku dan LKS. Guru menerangkan perbendaharaan kosakata Bahasa Inggris dengan cara menuliskan kosakata tersebut di papan tulis kemudian mengajak siswa membaca kosakata bersama-sama secara beberapa kali saja dan memberikan pertanyaan secara sekilas terkait kosakata tersebut. Hal ini dapat menyebabkan siswa lupa mengingat kosakata bahasa Inggris yang baru saja dipelajarinya. Siswa masih mengalami kesulitan dalam mengingat-ingat kosakata bahasa Inggris. Selain itu media pembelajaran yang kurang kreatif berinovasi dimanfaatkan oleh guru secara maksimal dapat mengakibatkan siswa menjadi kurang antusias dan merasa bosan dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Penggunaan media pembelajaran bahasa Inggris yang tepat sangat penting dilakukan karena hal tersebut dapat membantu siswa menjadi lebih bersemangat untuk memahami pelajaran bahasa Inggris dan membantu guru dalam menerangkan materi pelajaran bahasa Inggris yang akan disampaikan kepada siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik untuk belajar adalah media permainan. Media permainan dapat menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga akan memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang diberikan, dan meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Salah satu media permainan yang digunakan untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris bagi para siswa SD tersebut adalah penggunaan kartu domino kata bergambar. Alasan dipilihnya media edukatif berupa kartu domino kata bergambar karena selain sederhana dan kreatif dalam pembuatan mediana tetapi juga bahan media kartu domino kata bergambar ini mudah untuk didapatkan sehingga permasalahan terhadap kurangnya penguasaan kosakata bahasa Inggris yang dimiliki oleh para siswa dan minimnya ketersediaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran bahasa Inggris dapat diatasi dengan baik.

Berdasarkan kondisi di atas maka diperlukan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan peningkatan kosakata bahasa Inggris bagi siswa SD dengan permainan kartu domino kata bergambar. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris para siswa kelas V SDN Sukorejo 03 Semarang melalui permainan kartu domino kata bergambar sehingga kesulitan siswa dalam pengembangan kosakata dapat diatasi. Selain itu, kegiatan pengabdian masyarakat bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan media kartu domino kata bergambar melalui permainan sehingga pembelajaran Bahasa Inggris menjadi menyenangkan bagi siswa.

METODE

Metode yang digunakan untuk menghadapi permasalahan mitra adalah merancang media pembelajaran kartu domino kata bergambar untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris bagi siswa SD kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sukorejo 03 Semarang. Para siswa SD kelas V yang hadir dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini sebanyak 34 orang. Rancangan mekanisme pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kesehatan Masyarakat ini dilakukan melalui 4 tahapan yaitu; Perencanaan, tindakan, observasi dan evaluasi, dan refleksi. Berikut adalah masing-masing tahapan kegiatan :

1. Kegiatan perencanaan yang akan dilakukan adalah a) tim pengabdian masyarakat mengadakan pertemuan pembekalan mengenai tujuan dan rancangan mekanisme pelaksanaan pengabdian masyarakat, b) tim akan mengajukan ijin dan melakukan kontrak waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ke pihak Kepala Sekolah dan guru kelas V Dasar Negeri Sukorejo 03 Semarang, c) tim menyusun program terkait pembuatan dan pengimplementasian praktek media permainan kartu domino kata bergambar bagi siswa SD kelas V. Hal-hal yang perlu dipersiapkan untuk pembuatan media permainan kartu domino kata bergambar meliputi : 1) penyediaan alat, bahan dan kelengkapan yang dibutuhkan 2) penetapan cara pembuatan media kartu domino 3) penyusunan langkah-langkah pembuatan permainan kartu domino 4) penyusunan aturan permainan kartu domino kata bergambar.
2. Kegiatan tindakan ini berupa implementasi program kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan pada tanggal 3 Agustus 2017. Kegiatan tersebut dilaksanakan di ruang kelas V SDN Sukorejo 03 Semarang.
3. Observasi dan evaluasi dilakukan terhadap para siswa SD kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sukorejo 03 Semarang untuk mempraktekkan pembuatan dan pengimplementasian media permainan kartu domino kata bergambar dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar. Instrumen yang digunakan berupa catatan lapangan terkait kendala yang muncul selama proses pembuatan/ perancangan dan pengimplementasian media permainan kartu domino kata bergambar. Evaluasi dilakukan tim pelaksana dengan memberikan kuesioner terkait pemahaman pengetahuan para siswa SD kelas V terhadap keluaran yang dihasilkan berupa produk pembuatan media permainan kartu domino kata bergambar dan pengimplementasian permainan kartu domino kata bergambar untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris.
4. Refleksi dilakukan untuk mengetahui kekurangan atau kelebihan-kelebihan terhadap kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan dalam rangka untuk menetapkan rekomendasi terhadap keberlangsungan kegiatan pengabdian masyarakat berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dituangkan dalam bentuk hasil kegiatan pada setiap tahap pelaksanaan sebagai berikut:

1. Pada tahap kegiatan perencanaan, tim telah mengadakan pertemuan pembekalan dan melakukan kontrak waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ke pihak Kepala Sekolah dan guru kelas V Dasar Negeri Sukorejo 03 Semarang. Selain itu,

tim telah menjelaskan persiapan dan penyusunan program pelatihan pembuatan media kartu domino dan pengimplementasian praktek permainan kartu domino kata bergambar pada siswa SD kelas V. Penggunaan media permainan kartu domino kata bergambar yang telah disediakan tim pelaksana pengabdian adalah : 1) alat, bahan dan kelengkapan yang dibutuhkan untuk pembuatan kartu domino kata bergambar berupa kertas karton, gunting/cutter, lem, kertas asturo warna warni bergambar berisi gambar flashcard dari komputer dan tulisan nama-nama kosakata bahasa Inggris dengan tema bagian tubuh manusia, jenis makanan dan binatang, yang berukuran masing-masing 5 x 7 cm sesuai jumlah yang diinginkan. Flashcard yang berupa kumpulan kartu yang berisi kata atau kombinasi kata dan gambar bermanfaat untuk mengenalkan bentuk, benda, hewan, dan jenis aktivitas lainnya (Damayanti, 2016).

Wahyuni (2020) menyatakan bahwa flashcard merupakan salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata dengan ukuran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang dilakukan dengan cara membuat sendiri atau memakai yang telah jadi. Flashcard juga menjadi media yang dapat membantu siswa mengingat kembali materi pelajaran yang dipelajari (Maryanto, 2019; Komalasari, 2016; Iswari, 2017). 2) cara pembuatan media papan permainan kartu domino meliputi a) penyediaan bahan dan alat seperti kertas karton putih, penggaris, dan spindol, b) pembuatan garis kotak-kotak pada kertas karton berukuran 5 x 14 sebanyak 40 kotak untuk setiap kelompok, c) pengguntingan dan penempelan kertas asturo warna warni bergambar (gambar flashcard dan tulisan nama-nama kosakata bahasa Inggris yang sudah diprint dan digunting dalam kertas asturo) pada salah satu kotak karton di bagian sisi sebelah kirinya dan pada bagian sisi sebelah kanannya kotak karton lainnya berisi tulisan nama-nama kosakata bahasa Inggris yang berbeda. 4) aturan permainan kartu domino kata bergambar yang telah disusun, yaitu a) persiapan satu set kartu domino kata bergambar dengan satu sisinya berisi kosakata dan satu sisi lainnya berisi kartu gambar berbeda dengan kosakata tersebut, yang yang telah selesai dibuat, ditumpuk secara acak, b) setiap siswa menerima 8 buah kartu secara sama (bisa disesuaikan), c) tim pelaksana membuka 1 kartu sebagai kartu awal dan sisanya sebagai kartu simpanan, d) siswa yang memiliki pasangan kartu awal, dapat mengeluarkan kartu pasangan tersebut, e) siswa yang mengeluarkan pasangan kartu awal, dapat mengeluarkan kartu pasangan tersebut, f) siswa yang mengeluarkan pasangan kartu tersebut mengeluarkan salah satu dari kartunya yang tersisa sebagai kartu awal, g) siswa lain yang memiliki pasangan kartu awal dapat mengeluarkan kartu pasangan tersebut dan begitu seterusnya, h) jika peserta tidak ada yang mempunyai pasangan kartu awal, masing-masing siswa mengambil 1 kartu dari tumpukan kartu simpanan secara bergantian, i) siswa dinyatakan berhasil jika siswa dapat menjodohkan atau mencocokkan dan memahami kosakata bahasa Inggris dengan kartu gambar dengan benar dan siswa yang paling cepat habis menyelesaikan kartu adalah pemenangnya.

2. Pada tahap kegiatan tindakan atau pelaksanaan pengabdian masyarakat, tim telah melakukan implementasi program sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Kegiatan tindakan yang dilakukan adalah 1) tim pelaksana telah memberikan contoh media atau alat peraga berupa kartu domino kata bergambar dan memberikan






penjelasan terkait pembuatan kartu domino pada siswa SD kelas V. Kemudian para siswa merancang media permainan kartu domino kata bergambar yang kreatif. Para siswa terbagi menjadi 7 kelompok dimana masing-masing kelompok terdiri atas lima (5) siswa SD untuk membuat media kartu domino. 2) tim pelaksana telah menjelaskan kosakata dengan tema "*Parts of Human Body*", "*Foods*", dan "*Animals*" dan tebak gambar sesuai tema tersebut pada siswa terlebih dulu untuk memperkaya kosakata bahasa Inggris sebelum permainan domino. 3) tim pelaksana telah mengaplikasikan perbendaharaan kosakata bahasa Inggris dengan menyayikan lagu secara bersama-sama dengan salah satu tema yaitu "*Parts of Human Body*" supaya siswa lebih mudah mengingat kosakata bahasa Inggris yang telah diperolehnya. 4) tim pelaksana telah menjelaskan prosedur aturan permainan domino dan mengajak para siswa dalam kelompok praktek bermain kartu domino kata bergambar secara suportif untuk melatih ketrampilan berbicara siswa SD kelas V.

Masing-masing anggota tim pelaksana membimbing 2-3 kelompok siswa. Tim pelaksana telah mengacak kartu domino kata bergambar dan memberikan kepada masing-masing kelompok. Siswa dapat memulai permainan kartu domino dengan membaca kartu gambar, tetapi siswa yang dapat menjawab pertanyaan pertama adalah siswa pemenang yang dipilih dari hasil sistem undian. Jika satu siswa membaca kartu gambar, siswa lain mendengarkan dengan cermat dan menebak kosakata apa dari kartu gambar tersebut. Kartu gambar yang ada dalam satu kartu dicocokkan dengan jawaban yang ada pada kartu lain, begitu seterusnya. Bagi kelompok yang menghabiskan kartu pertama kali adalah pemenang permainan ini. Siswa harus berkompetisi dengan kelompok lain dan harus dapat bekerja sama dengan tim kelompoknya untuk dapat menghabiskan kartunya dengan cepat. Dalam permainan ini fungsi tim pelaksana pengabdian masyarakat adalah memonitor jalannya permainan dan memberikan penilaian pada siswa.

3. Pada tahap kegiatan observasi dan evaluasi, tim pelaksana melakukan observasi sebelum, selama dan setelah kegiatan. Sebelum kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan tim pelaksana melakukan kegiatan apersepsi kosakata bahasa Inggris dengan tema "*part of human body*", "*food*" dan "*animals*" dengan memberikan lembar pertanyaan untuk diisi siswa. Kegiatan apersepsi digunakan untuk mengetahui pengetahuan yang telah dipelajari siswa sebelumnya. Saat kegiatan apersepsi ditemukan bahwa sebagian besar siswa tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Hal ini dapat terlihat pada tabel 1 berikut ini.

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa dari 5 soal yang ada, beberapa siswa dapat menjawab benar hanya pada soal 2 (58.8%) dan pada soal 5 (88.2%) sedangkan pada soal 1 (82.4%), soal 3 (76.5%) dan soal 4 (61.8%) siswa banyak menjawab salah. Hal ini dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pengetahuan kosakata bahasa Inggris.

Tabel 1.
Pertanyaan Pengetahuan Sebelum Tindakan

No.	Pertanyaan gambar	Nilai presentase jawaban siswa (%)	
		benar	salah
1		6 (17.6)	28 (82.4)
2		20 (58.8)	14 (41.2)
3		8 (23.5)	26 (76.5)
4		13 (38.2)	21 (61.8)
5		30 (88.2)	4 (11.8)

Kegiatan pengabdian ini dilanjutkan dengan kegiatan menjelaskan dan memberikan pertanyaan terkait perbendaharaan kosakata bahasa Inggris dengan tema “*part of human body*”, “*food*” dan “*animals*” bagi para siswa kelas V SDN Sukorejo 03 Semarang. Selama kegiatan berlangsung, para siswa mendengarkan penjelasan tim pelaksana dengan penuh perhatian dan mampu menjawab pertanyaan kosakata bahasa Inggris dengan sangat aktif.

Tabel 2.
Keaktifan siswa saat pembelajaran








Untuk memotivasi siswa semakin terlatih dengan kosakata tersebut, tim pelaksana mempersiapkan permainan gerak dan lagu dengan salah satu tema yaitu “*part of human body*”. Para siswa diminta untuk mengucapkan “*part of human body*” sambil menirukan dengan gerak atau menyentuh bagian tubuh mereka. Para siswa sangat antusias dan merasa gembira menirukan gerak sambil bernyanyi.

Tabel 3.
Kegiatan bernyanyi



Selanjutnya tim memberikan lembar pertanyaan tebak gambar kembali dan hasil penilaian jawaban siswa dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 4.
Pertanyaan pengetahuan setelah tindakan

No.	Pertanyaan gambar	Nilai presentase jawaban siswa (%)	
		benar	salah
1		34 (100)	0 (0)
2		34 (100)	0 (0)
3		33 (97.1)	1 (2.9)
4		32 (94.1)	2 (5.9)
5		34 (100)	0 (0)

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat disimpulkan bahwa hampir semua siswa telah memahami pengetahuan kosakata bahasa Inggris dengan tema “*part of human body*”, “*food*” dan “*animals*”. terhadap perbendaharaan kosakata bahasa Inggris tentang “*part of human body*”, “*food*” dan “*animals*” melalui media permainan kartu domino kata bergambar. Hal ini dapat ditemukan dari 5 jumlah soal yang ada, hampir semua siswa dapat menjawab dengan benar dengan rata-rata prosentase penilaian jawaban yang benar pada siswa sebanyak 98.2%. Observasi dilakukan juga saat para siswa dalam kelompok membuat dan praktek bermain kartu domino kata bergambar. Para siswa mampu membuat kartu domino kata bergambar dengan sangat baik. Para siswa juga sangat antusias dan aktif bermain kartu domino kata bergambar dalam bahasa Inggris. Hal ini dibuktikan dengan usaha setiap anggota kelompok untuk mencocokkan dan memasangkan gambar dengan nama kosakata bahasa Inggrisnya pada kartu domino kata bergambar dengan tema “*part of human body*”, “*food*” dan “*animals*”.

Tabel 5.
Kegiatan bermain kartu domino



Kegiatan permainan kartu domino kata bergambar dapat berlangsung dengan baik meskipun ada satu siswa dalam satu kelompok mengalami kesulitan mencari pasangan kartu domino tentang “*part of human body*”, “*food*” dan “*animals*” sehingga tim pelaksana harus memberi petunjuk (*clue*) agar permainan kartu domino dapat diselesaikan dengan baik. Pada saat pelaksanaan permainan kartu domino, tim pelaksana pengabdian masyarakat menyediakan 2 buah hadiah bagi 2 tim juara yang telah memenangkan permainan kartu domino secara cepat dan tepat, dengan urutan Juara I, dan II untuk ketepatan dan kecepatan menyelesaikan permainan domino kartu bergambar. Dari kegiatan pengabdian masyarakat, tim pelaksana memberikan evaluasi pelatihan berupa kuesioner bagi para siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kemampuan pengetahuan siswa tentang permainan kartu domino dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris. Berikut adalah tabel 3 tentang hasil perolehan kuesioner dari para siswa.

Tabel 3.
Hasil Evaluasi Pelatihan pada Siswa

Kriteria Pengetahuan dan Pemahaman Materi	Nilai Presentase (%)	
	Ya	Tidak
Cara membuat kartu domino kata bergambar dengan benar	34 (100)	0 (0)
Cara bermain kartu domino kata bergambar dengan cepat dan tepat	33 (97.1)	1 (2.9)

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat dilihat bahwa rata-rata semua siswa sebanyak 98.5% dapat memahami materi kegiatan pelatihan peningkatan kosakata bahasa Inggris melalui cara membuat dan bermain kartu domino kata bergambar dengan benar, cepat dan tepat.

4. Pada tahap kegiatan refleksi, tim pelaksana telah melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Hasil refleksi kami, kegiatan ini berlangsung dengan sangat baik meskipun ada sedikit kendala dari siswa yang sukar dikendalikan, dan berisik di dalam kelas saat permainan kartu domino berlangsung, akan tetapi rangkaian kegiatan berlangsung dengan baik. Kegiatan pengabdian masyarakat dengan media permainan kartu domino memberikan manfaat bagi para siswa SD kelas V karena perbendaharaan kosakata bahasa Inggris para siswa menjadi meningkat. Kegiatan pengabdian masyarakat lebih lanjut terkait penguasaan perbendaharaan kosakata bahasa Inggris masih perlu dilakukan supaya para siswa SD kelas V menjadi semakin terlatih untuk berbahasa Inggris, tentunya dengan media permainan lain yang lebih inovatif lagi.

SIMPULAN

Media pembelajaran permainan kartu domino kata bergambar dinilai efektif dalam peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Melalui pelatihan peningkatan kosakata bahasa Inggris melalui media permainan kartu domino dapat disimpulkan bahwa hampir semua siswa SD kelas V SDN Sukorejo 03 Semarang telah mengerti kosakata bahasa Inggris dengan tema “*part of human body*”, “*food*” dan “*animals*” melalui cara pembuatan dan implementasi atau praktek permainan kartu domino kata bergambar dalam pembelajaran bahasa Inggris. Jadi siswa menemukan cara belajar yang baru dengan permainan domino kata bergambar untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Teknik permainan kartu domino kata bergambar membuat pembelajaran menyenangkan karena materi kosakata menjadi mudah dihafal. Harapan di masa mendatang, guru dapat menindaklanjuti kegiatan pelatihan peningkatan kosakata siswa kelas V SDN Sukorejo 03 Semarang dengan permainan kartu domino kata bergambar yang lebih bervariasi berinovatif dan menyenangkan sehingga para siswa menjadi lebih terampil dalam berbahasa Inggris.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim pelaksana mengucapkan terimakasih kepada Stikes St. Elisabeth Semarang dan berbagai pihak SDN Sukorejo 03 Semarang yang telah memberikan dukungan materiil dan moril atas terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, dkk. (2021). *Implementasi Kartu Domino dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara*. Phonologie Journal of Language and Literature, Vol.1 No.2.
- Damayanti, E. dkk. (2016). *Pengembangan Media Visual Flash Card pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya*. Jurnal Sainsmat, Vol. 5 No. 2.
- Ginnis, Paul. (2008). *Trik dan Taktik Mengajar*. Jakarta: PT Indeks.
- Istyasiwi, Maria Erica., dkk. (2021). *Pengembangan Media Digital Kartu Domino Rantai Makanan (Dorama) pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. 2 No. 2. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1115>
- Iswari, F. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris berupa Flashcard Bergambar pada tingkat Sekolah Dasar*. Jurnal Deiksis, Vol. 9 No.02
- Komalasari. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Math terhadap Hasil Belajar Matematika*. Jurnal Kajian Pendidikan Matematika, Vol. 1 No. 2.
- Larasati, Lucky Dwi. & Poedjiastoeti, Sri. (2016). *Pengembangan Permainan Kartu Domino Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Unsur bagi Siswa SMALB Tunarungu*. Journal of Chemical Education, Vol. 5 No.1.
- Madayani, N.S. (2016). *Improving The Students Vocabulary Mastery Through Modified Domino Cards at Elementary School*. Lingua Scientica, Vol. 8 No. 1.

- Malik, A. (2008). *Penerapan Sistem Permainan Domino untuk Meningkatkan Prestasi Siswa pada Pokok Bahasan Bilangan Bulat*. Diperoleh 03 Maret 2010 dari <http://malikalmusuki.blogspot.com/2008/10/permainan-domino.html?M=1>
- Maryanto, R. I. P. dan I. A. W. C. (2019). *Penggunaan Media Flascard untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah ABC Manado*. *Pedagogia : Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Nengsih, R. F., & Rochmawati. (2014). *Pengembangan Kartu Domino sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, Vol. 2 No. 2.
- Nopiyanti E., dkk. (2019). *Pengembangan Permainan Domino Puzzle dalam Pembelajaran Kimia Kelas X pada Materi Reaksi Redoks*. Pontianak : Program Studi Pendidikan Kimia Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Rahayu, Sri L. & Fujiati, F. (2018). *Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, Vol. 5 No.3. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>
- Sulastri Ni Made. (2013). *Penerapan Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Domino Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan*. *Jurnal PGPAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol.3 No 1.
- Sunariati, R., Ismawati, E., & Riyadi, I. (2019). *Hubungan antara Penguasaan Kosakata dan Struktur Kalimat dengan Kemampuan Menulis Karangan Narasi*. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, Vol. 8. No. 2.
- Suyanto, M. (2005), *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Utami, Rina P. (2018). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Mahasiswa Prodi Bahasa Inggris melalui Metode Demonstrasi*. *Briliant : Jurnal Riset dan Konseptual*, Vol. 3 No.3
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). *Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, Vol. 6 No.1. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>
- Wahyuni, S. (2020). *Penerapan Media Flash card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku"*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 4 No. 1.
- Wiyanti, E. (2015). *Peran Minat Membaca dan Penguasaan Kosakata terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia*. *Deiksis*, Vol. 6 No. 2.